

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar salah satunya adalah pecahan. Dalam Kurikulum 2013, materi pecahan dimulai sejak kelas II sekolah dasar dengan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa yaitu mulai dari menjelaskan sampai dengan menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. Masalah yang terjadi pada saat mengajarkan materi ini biasanya, siswa kurang mampu memahami makna pecahan, belum bisa menjelaskan apa itu pecahan, dan sulit membedakan mana pembilang dan mana penyebut yang terkadang juga masih sering tertukar. Kemudian, kebanyakan siswa juga belum mampu menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-harinya.

Selain belum mampu memahami konsep pada materinya, menurut Jainuri dan Riyadi (2017) seringkali siswa juga ragu-ragu dalam menjawab dan mengerjakan soal latihan yang diberikan guru mengenai topik yang dibahas. Beberapa penyebabnya di antaranya siswa hanya terbiasa mendengarkan penjelasan guru, kemudian sebatas mencatat dan menanyakan hal yang kurang jelas saja. Sejalan dengan hal itu, maka peneliti ingin mengatasi rendahnya kemampuan pemahaman matematis tersebut dan juga mencoba menumbuhkan keyakinan diri (*self-efficacy*) atas kemampuan yang dimiliki siswa. Selain siswa mampu memahami masalah, diharapkan juga ia dapat mempunyai rasa percaya dirian dalam menyampaikan jawaban soal dari permasalahan yang ia hadapi.

Namun pada kenyataannya, menurut Veloo & Zubainur (dalam Laurens, dkk., 2018) tingkat kecemasan mayoritas siswa di Indonesia meningkat jika sedang berada di kelas matematika dan pembelajaran matematikanya pun cenderung masih di bawah rata-rata jika dibandingkan dengan pembelajaran matematika di negara Asia lainnya seperti Cina, Singapura, dan Malaysia. Diperkuat pendapat Arem (dalam Zakaria, dkk., 2012) bahwa siswa dengan kecemasan matematika yang tinggi cenderung kurang percaya diri dalam memahami konsep matematis.

Tak hanya sebatas itu, menurut Tandililing (2010) masalah klasik yang selalu muncul dan dikeluhkan masyarakat di antaranya adalah proses pembelajaran matematika di sekolah yang masih menggunakan pendekatan tradisional atau mekanistik, siswa diperlakukan seperti mesin yang hanya mendengar, mencatat dan mengerjakan latihan soal yang diberikan guru saja. Selain itu, menurut Musfiqon dan Nurdyansyah (2015) masalah perubahan kurikulum juga berdampak terhadap perubahan kebijakan standar pendidikan, yang mana dalam pemilihan pendekatan pembelajaran juga harus disesuaikan dengan pengembangan Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik. Padahal dalam praktiknya, pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar diarahkan kepada situasi permasalahan yang nyata (realistik). Pendekatan realistik merupakan pendekatan yang menggunakan masalah kontekstual yang erat kaitannya dengan dunia nyata siswa dan materinya dapat dibayangkan oleh siswa dalam pembelajarannya.

Kemudian, menurut Budiyanto (dalam Budiyanto, Waluyo, dan Mokhtar, 2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa faktor penyulit dominan bagi guru di pendidikan dasar dan menengah kota Malang dalam implemetasi pendekatan saintifik adalah sangat terbatasnya buku atau literatur tentang implementasi pendekatan saintifik dan penelitian ini juga menyarankan adanya penelitian yang dapat menghasilkan media interaktif. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media interaktif berupa media *adobe flash CS5*. Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, dan guru juga dituntut untuk mempunyai *skill* dalam penggunaan *software* pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan pembelajaran saat ini yang cenderung berbasis teknologi. Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi kemampuannya, sehingga mampu berpendapat dan menuangkan gagasan dalam pemikirannya tentang sesuatu yang dihadapinya. Kemampuan yang dimaksud adalah proses pemahaman matematis mengenai materi pecahan dan *self-efficacy*. Diharapkan, siswa dapat terbiasa dan terlatih dalam berpikir pemahaman matematisnya serta mampu bertanggung jawab dalam berpikir dan bertindak secara rasional dalam menumbuhkan keyakinan diri (*self-efficacy*).

Dari masalah tersebut, ada pendekatan yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa, yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan pendekatan saintifik. Menurut Tandililing (2010), konsep RME sejalan dengan kebutuhan untuk memperbaiki pendidikan matematika di Indonesia dalam hal mengatasi persoalan bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika, sehingga dapat mengembangkan daya nalarnya. Sedangkan, pendekatan saintifik menurut Sudarwan (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015) dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar dapat mengetahui, memahami, mempraktikkan apa yang sedang dipelajarinya secara ilmiah. Dalam proses pembelajarannya, siswa dapat mencari tahu berbagai hal dari berbagai sumber melalui kegiatan mengamati, menanya, mengolah informasi, menyajikan informasi dan menyimpulkan.

Oleh karena itu, peneliti memilih pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan pendekatan saintifik. Diperkuat pendapat Fitriani dan Maulana (2016) bahwa pendekatan matematika realistik dipilih karena pendekatan ini akan mengarahkan siswa untuk mampu menemukan sendiri konsep berdasarkan konteks yang disajikan karena konteks disajikan akan saling terhubung dengan konsep lainnya, sehingga diharapkan siswa akan memahami konsep secara keseluruhan, termasuk pada penerapannya. Sedangkan, pendekatan saintifik dimaksudkan untuk menyesuaikan pengembangan Kurikulum 2013 yang saat ini menggunakan pendekatan saintifik. Tujuan peneliti memilih pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan saintifik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu untuk memperoleh perbandingan dari penerapan kedua pendekatan tersebut terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa, karena salah satu tujuan (*goals*) yang diharapkan dalam penelitian ini adalah siswa mampu memperoleh pemahaman matematis.

Diperkuat pendapat Silver dan Turmudi (dalam Armianti, dkk., 2016) bahwa dalam pembelajaran matematika, sebaiknya siswa diarahkan untuk memperoleh pemahaman matematis terhadap materi yang diajarkan. Agar apabila nantinya materi tersebut diulangi kembali, siswa bisa bukan karena dipaksa untuk mengingat seluruh materi melainkan mereka memang sudah memahami konsep

dari materi tersebut. Menurut Purwanto (dalam Murizal, Yarman, dan Yerizon, 2012) pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa agar mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman matematis ini penting diterapkan agar menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna. Freudenthal (dalam Djam'an, 2014) menjelaskan bahwa matematika adalah sebuah ikhtiar manusia untuk dapat menyelesaikan masalah, memecahkan masalah, dan juga berguna dalam mengatur kegiatan materi pelajaran agar sesuai dengan pola matematika. Sejalan dengan hal tersebut, maka yang menjadi penyebab pentingnya pemahaman dalam pembelajaran matematika menurut NCTM (dalam Auliya, 2016) adalah karena pemahaman matematika diperlukan untuk memungkinkan siswa menyelesaikan masalah yang akan mereka hadapi di masa yang akan datang.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran, sehingga melalui media ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk membantu atau menjembatani siswa agar mampu memahami pembelajaran sesuai dengan tujuannya. Dengan demikian, aktivitas belajar yang akan ditempuh bisa lebih teratur dan dapat berjalan sistematis dalam hal mengupayakan siswa untuk berpikir matematis. Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Tarigan, 2006) bahwa tahapan berpikir siswa di sekolah dasar masih operasional konkret, sehingga siswa sekolah dasar pada dasarnya masih belum mampu berpikir formal karena orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Dengan bantuan sebuah media pembelajaran diharapkan dapat menjembatani proses pembelajaran.

Selain media, perlu diperhatikan juga aspek sikap siswa yang mana dalam penelitian ini berfokus pada aspek *self-efficacy*. Menurut Bandura (dalam Maharani, 2017), *self-efficacy* merupakan suatu kepercayaan atau keyakinan mengenai kemampuan siswa terhadap dirinya sendiri dalam mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukannya untuk mengelola dan menangani situasi yang ada dalam dirinya. Dalam hal ini, *self-efficacy* siswa juga sangatlah perlu untuk dikembangkan, karena melalui kepercayaan diri yang kuat, siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Peranan guru dalam mengkonstruksi pengetahuan siswa adalah ikut berperan dalam membantu proses belajar siswanya, sehingga proses pengkonstruksian pengetahuan siswa dapat

berjalan lancar. Guru dalam hal ini, bukan hanya sekadar mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya tetapi juga membantu siswa dalam membentuk pengetahuannya sendiri. Slameto (2006) berpendapat bahwa faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah sikap. Sikap merupakan suatu yang perlu dipelajari, sehingga siswa mampu bereaksi terhadap situasi, serta mampu menentukan makna terhadap apa yang dicari dalam kehidupannya. Guru dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswanya dalam belajar, sehingga menyediakan berbagai alternatif pembelajaran bagi siswa baik melalui pendekatan maupun media yang digunakan.

Dalam memahami masalah tersebut, menurut Tarigan (2006) siswa harus melakukan proses identifikasi terhadap apa saja yang diketahuinya dan apa saja yang ditanyakannya. Agar pemahaman yang dihasilkan tidak jauh berbeda dengan permasalahan yang sedang dihadapinya, maka dalam proses memahami masalah siswa harus fokus dan konsentrasi pada data dan fakta yang diuraikan dalam permasalahan tersebut dan mengabaikan hal-hal yang kurang relevan terhadap permasalahan. Dengan demikian, pemahaman masalah matematis ini menjadi sangat penting dalam proses menyelesaikan masalah matematis itu sendiri. Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Tarigan, 2006) bahwa tahapan berpikir siswa di sekolah dasar masih operasional konkret, sehingga siswa sekolah dasar pada dasarnya masih belum mampu berpikir formal karena orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Dengan bantuan sebuah media pembelajaran diharapkan dapat menjembatani proses pembelajaran.

Dari paparan penelitian-penelitian terdahulu di atas, jelas pendekatan RME dan saintifik dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa, akan tetapi pada penelitian sebelumnya belum dibahas mengenai penggunaan media *adobe flash CS5* dalam penerapan pendekatan RME dan saintifik. Untuk itu, peneliti menggunakan media *adobe flash CS5* dalam penelitian ini. Media tersebut digunakan untuk mengkonkretkan sesuatu yang dianggap abstrak bagi siswa, sehingga lewat media tersebut diharapkan siswa mampu mengkonstruksi ide-idenya dan juga memudahkan proses pemahamannya. Piaget (dalam Suwangsih dan Tiurlina, 2006) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar masih belum bisa berfikir secara formal (masih berpikir operasional

konkret). Hal tersebut, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran konsep siswa perlu dibantu dengan objek atau hal-hal yang konkret terlebih dahulu untuk memudahkan pemahaman siswa. Diperkuat pendapat Tarigan (2006) yang menjelaskan bahwa seorang guru hendaknya memulai pembelajaran matematika dari hal-hal yang konkret, semi-konkret, semi-abstrak, sampai kepada materi yang sifatnya abstrak. Media tersebut digunakan untuk mengkonkretkan sesuatu yang dianggap abstrak bagi siswa, sehingga lewat media tersebut diharapkan siswa mampu mengkonstruksi ide-idenya. Menurut pendapat Van de Walle (2006) bahwa guru yang baik tidak hanya menggunakan pendekatan saja tetapi juga menggunakan media pembelajaran seperti benda-benda fisik atau manipulatif maupun alat penting lainnya untuk mengkonkretkan konsep-konsep matematika, sehingga mampu membantu proses belajar bagi siswa dalam mengkonstruksi ide-idenya.

Dari pemaparan tersebut, maka peneliti tidak hanya menggunakan pendekatan RME dan saintifik saja tetapi juga menggunakan bantuan media *adobe flash CS5* dalam pembelajaran matematika. Media tersebut digunakan untuk mengkonkretkan sesuatu yang dianggap abstrak bagi siswa, sehingga lewat media tersebut diharapkan siswa mampu mengkonstruksi ide-idenya. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa khususnya pada materi pecahan di kelas II semester 2.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka disusunlah rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan pada materi pecahan?

- 2) Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan pada materi pecahan?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi pecahan?
- 4) Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa?
- 5) Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa?
- 6) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap *self-efficacy* siswa?
- 7) Bagaimanakah hubungan antara kemampuan pemahaman matematis siswa dan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5*?

Batasan masalah di dalam penelitian ini, yaitu difokuskan pada penggunaan pendekatan RME dan saintifik berbantuan *adobe flash CS5* dengan tujuan kognitifnya kemampuan pemahaman matematis siswa serta tujuan afektifnya yaitu *self-efficacy* siswa pada materi pecahan di kelas II semester 2 tahun ajaran 2018/2019. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada beberapa hal, yaitu: 1) banyak siswa kurang memahami makna pecahan, sehingga belum mampu menjelaskan apa itu pecahan; 2) masih sulit membedakan mana pembilang dan penyebut; 3) kebanyakan siswa juga belum mampu menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, penggunaan materi pecahan sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui perbandingan setelah diterapkannya pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa pada materi pecahan. Tujuan tersebut dalam penelitian ini akan dijelaskan secara khusus, yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan pada materi pecahan.
- 2) Untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan pada materi pecahan.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi pecahan.
- 4) Untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa.
- 5) Untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* memberikan pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa.
- 6) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap *self-efficacy* siswa.
- 7) Untuk mengetahui hubungan antara kemampuan pemahaman matematis siswa dan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi, khususnya dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat dan kontribusinya, yaitu sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Melalui pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* siswa mampu memberikan pengaruh secara signifikan khususnya terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy*, dapat memahami konsep dan mengimplementasikan materi pecahan dalam kehidupan sehari-hari, serta terus berupaya mengembangkan diri.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi, sehingga dapat termotivasi untuk tidak memandang remeh proses pembelajaran dan menyadari peran penting di dalam pembelajaran dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan pembelajaran matematika yang lebih aktif dan menarik di sekolah dasar, baik menggunakan pendekatan RME maupun saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* pada materi pecahan.

3) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pendekatan RME maupun saintifik dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran serta media *adobe flash CS5* juga dapat digunakan sebagai media interaktif bagi siswa.

4) Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui perbandingan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa pada materi pecahan.

5) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar mengenai pendekatan RME dan saintifik maupun media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa pada materi pecahan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini bertujuan untuk memberikan gambaran dari isi tulisan dan penelitian yang dilakukan yang terdiri dari lima bagian (pendahuluan, studi literatur, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta simpulan dan saran). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

Bab I pendahuluan berisi empat sub yaitu mengenai latar belakang masalah yang di dalamnya membahas mengenai latar belakang dilakukannya penelitian mulai dari masalahnya, untuk mengetahui mengapa penelitian ini dilakukan, kemudian rencana solusi yang akan dilakukan. Kedua, adanya rumusan masalah dan batasan masalah, yang berisi mengenai *point* permasalahan yang akan diteliti, yang nantinya dilakukan percobaan dengan melakukan sebuah perlakuan karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Ketiga, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak dari adanya penelitian ini.

Bab II merupakan studi literatur, di dalamnya membahas mengenai hal-hal yang mendukung dalam penelitian yang dilakukan atau berupa kajian teori yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Sub bab yang dibahas dalam bab II ini, yaitu mengenai hakikat matematika, teori belajar-mengajar matematika di sekolah dasar, pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan pendekatan saintifik khususnya terkait materi pecahan di kelas II semester 2, media pembelajaran *adobe flash CS5*, kemampuan pemahaman matematis, kepercayaan diri (*self-efficacy*) siswa, hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis atau dugaan sementara terhadap hasil penelitian eksperimen yang akan dilakukan.

Bab III membahas mengenai metode penelitian, sub bab yang dibahas meliputi desain penelitian, populasi dan sampel yang dipilih, lokasi dan waktu penelitian dilakukan, variabel penelitian, definisi operasional/batasan istilah, instrumen penelitian dan pengembangannya, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan *Realistics Mathematics Education* (RME) dan pendekatan saintifik dengan variabel bantuan media *adobe flash CS5*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman matematis dengan variabel tambahan *self-efficacy* siswa.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Pembahasan dalam skripsi ini merupakan sintesis peneliti dalam mengaitkan kajian teoretis dengan apa yang menjadi hasil dari penelitian. Adapun hasil dan pembahasannya meliputi: 1) pengaruh pembelajaran matematika menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa, 2) pengaruh pembelajaran matematika menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa, 3) perbandingan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa, 4) pengaruh pembelajaran matematika menggunakan pendekatan RME berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap *self-efficacy* siswa, 5) pengaruh pembelajaran matematika menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap *self-efficacy* siswa, 6) perbandingan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan pendekatan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5* terhadap *self-efficacy* siswa, dan 7) hubungan antara kemampuan pemahaman matematis siswa dan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dan saintifik berbantuan media *adobe flash CS5*. Selain itu, terdapat hasil analisis data hasil observasi kinerja guru, analisis data hasil observasi aktivitas siswa, hasil wawancara di kelas eksperimen I dan II, serta deskripsi pembelajaran di kelas eksperimen I dan II.

Bab V merupakan simpulan dan saran. Simpulan di sini sebagai jawaban dari rumusan masalah yang menjadi pertanyaan dalam penelitian sekaligus garis besar penelitian dari perbandingan pendekatan RME dan saintifik berbantuan *adobe flash CS5* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* siswa, sedangkan saran merupakan hal-hal yang menjadi rekomendasi dari peneliti untuk siswa, guru, pihak sekolah atau peneliti lain apabila akan melakukan atau menerapkan penelitian yang sama di kemudian hari.